ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Idolâtrie

Force : un œil surnuméraire à l'arrière du crâne

Handicap : paranoïaque

État :

O Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

O Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 11

OS : 8

NERFS: 9

CRÂNE : 9

TRIPES : 9

GUEULE : 11

Points de vie

Max : 2

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

-

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : asservir les morts-vivants
2 Rituel : Création d'un golem de boue : mélanger de la tourbe, de la boue, des menstrues et du sperme d'animaux, les pétrir pendant une nuit en récitant des extraits de la Torah, graver les trois lettres de contrôle avec sa propre énergie vitale (1d6 PV), permet de créer un golem de boue à 4d6 PV qui vit 24 h. A chaque ordre, test de loyauté ou le golem prend son autonomie
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Cent-vingt caps
2 Une capsule Nespresso
3 Purée de composants électroniques
4 Une machine à épurer l'urine
5
6
7
8
9
10